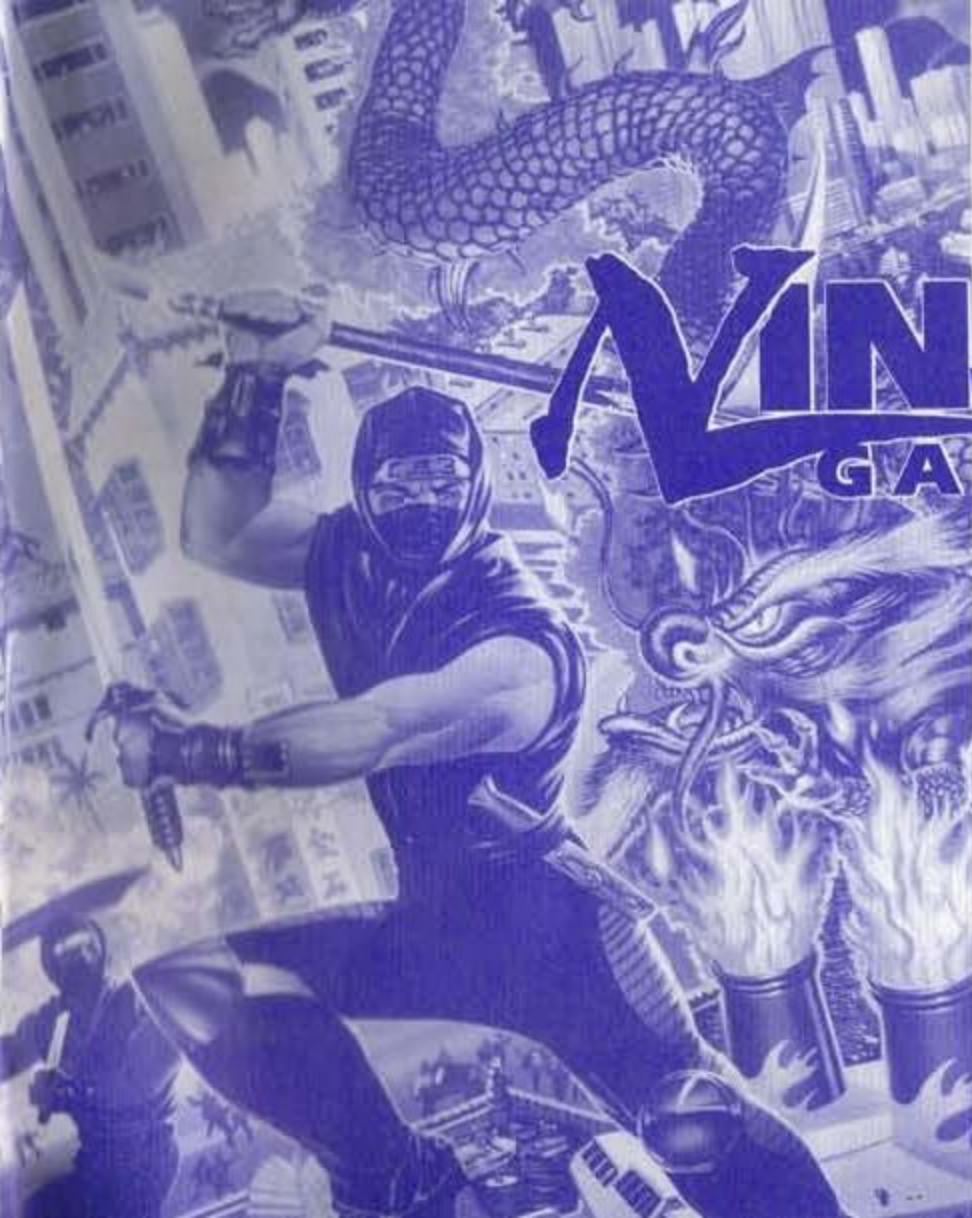




NINJA GAIDEN™

SEGA

Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart Starten

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge och sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



Retrieve the Sacred Scroll!

Ryu Hayabusa is a member of the Dragon Ninja clan, who have protected Japan for generations. He receives a message one day that the Dragon Village, home of the Dragon Clan, has been brutally massacred. He rushes home only to find that all but one of the village members have been killed.

The last survivor of the village tells Ryu with his dying breath that the sacred Bushido scroll has been stolen. The Bushido scroll is a scroll of power so strong that its owner can control the world.

The fate of the world is in Ryu's hands as he fights against evil ninjas, gangsters and other villains to regain the Sacred Scroll of Bushido!

You are Ryu Hayabusa, last Ninja of the Dragon clan. You must fight your way through eight levels of villains to retrieve the Bushido. Each level gets progressively harder, and your skills will be tested to the limit. But don't give up. The fate of the world rests squarely upon your shoulders!

Bringen Sie die heilige Schriftrolle zurück!

Ryu Hayabusa ist Mitglied der Ninja-Drachenkämpfer, die Japan über Generationen hinweg beschützt haben. Eines Tages erhält Ryu die Nachricht, daß das Drachen-Dorf, die Heimat der Ninja-Drachenkämpfer, überfallen und brutal zerstört wurde. Er macht sich sofort auf den Weg zum Dorf und findet inmitten der Verwüstung nur noch einen einzigen überlebenden Dorfbewohner, der jedoch ebenfalls bereits im Sterben liegt.

Mit rasselndem Atem berichtet der Sterbende, daß die Heilige Schriftrolle gestohlen wurde, deren magische Kräfte so stark sind, daß sich ihr Besitzer damit die Welt unterwerfen kann.

Das Schicksal der Erde liegt damit in Ryus Händen. Er muß es mit bössartigen Ninjas, Gangstern und anderem Verbrechergesindel aufnehmen, um ihnen die Heilige Schriftrolle entreißen!

Sie sind Ryu Hayabusa, der letzte Ninja-Drachenkämpfer. Sie müssen sich Ihren Weg durch acht Spielabschnitte bahnen, in denen übelgesinnte Feinde auf Sie warten, um die Bushido zurückzuholen. Jede Spielstufe ist etwas schwieriger als die vorangegangene, so daß Sie all Ihre Geschicklichkeit brauchen, um bis ans Ende zu gelangen. Geben Sie jedoch auf keinen Fall auf, denn das Schicksal der Erde ruht auf Ihren Schultern!

Récupérez le Manuscrit Sacré!

Ryu Hayabusa est un membre du clan Dragon Ninja qui a toujours protégé le Japon pendant des générations. Il reçoit un message un jour disant que le village Dragon, foyer du clan Dragon, a été brutalement attaqué. Il se précipita au village et ne découvrit qu'un seul survivant.

Le dernier survivant du village lui apprend, dans un dernier souffle, que le Bushido sacré a été volé. Le manuscrit Bushido permet à celui qui le possède de contrôler le monde.

Le sort de la planète est entre les mains de Ryu tandis qu'il affronte des ninjas diaboliques, des gangsters et autres crapules pour récupérer le manuscrit sacré de Bushido!

Vous êtes Ryu Hayabusa, le dernier Ninja du clan Dragon. Vous devrez combattre des bandits sur huit niveaux pour récupérer le Bushido. Chaque niveau devient de plus en plus difficile et vous devrez combattre jusqu'à vos limites. Cependant, n'abandonnez pas! Le sort de la planète dépend de vous!

¡Devuelva el Rollo Sagrado!

Ryu Hayabusa es un miembro del clan Dragón Ninja, que ha protegido a Japón durante generaciones. Un día, recibió un mensaje proveniente del Pueblo Dragón Ninja, hogar del Clan Dragón, diciendo que éste había sido brutalmente masacrado. El corrió a casa solo para encontrar que todos, excepto uno de los miembros del pueblo, habían sido asesinados.

El último sobreviviente del pueblo le cuenta a Ryu antes de lanzar el último suspiro que el rollo sagrado del Bushido había sido robado. El rollo del Bushido posee un poder tan fuerte que su dueño puede controlar el mundo.

¡El destino del mundo está en las manos de Ryu mientras él lucha contra los ninjas del demonio, pistoleros y otros villanos, para rescatar el Rollo Sagrado del Bushido!

Usted es Ryu Hayabusa, el último Ninja del clan Dragón. Usted debe luchar a través de ocho niveles de villanos para rescatar el Bushido. Cada nivel se vuelve progresivamente más difícil, y su habilidad será probada hasta los límites. No abandone la empresa. ¡El destino del mundo descansa sobre sus hombros!

Riprendete il Sacro Rotolo!

Ryu Hayabusa è un membro del clan Dragon Ninja. Il clan ha protetto il Giappone per generazioni. Ryu, un giorno, riceve un messaggio che il villaggio di Dragon, patria del clan Dragon, è stato brutalmente massacrato. Egli torna di fretta a casa solo per scoprire che tutti, tranne un abitante del villaggio sono stati uccisi.

Il sopravvissuto del villaggio racconta a Ryu con un debole respiro che il rotolo del Bushido è stato rubato. Il rotolo del Bushido è un rotolo di potenza così forte che il suo possessore può controllare il mondo.

Il destino del mondo è nelle mani di Ryu che combatte contro ninja demoniaci, gangster e altri bruti per riprendere il sacro rotolo del Bushido!

Voi siete Ryu Hayabusa, l'ultimo ninja del clan dei dragoni. Dovete combattere per farvi strada attraverso otto livelli di malvagi per riprendere il Bushido. Ogni livello diventa mano a mano più difficile e le vostre capacità verranno messe alla prova fino al limite. Ma non arrendetevi. Il destino del mondo è nelle vostre mani!

Ta tillbaka den heliga skriftrullen!

Ryu Hayabusa är medlem i ninjaklanen Draken, som har skyddat Japan i generationer. En dag får Ryu besked om att ninjabyn Draken har skövats. Han skyndar sig hem och upptäcker att alla i byn, utom en, har dömts.

Den enda överlevande i byn berättar i sitt sista andetag att den heliga Bushido-rullen har stulits. Bushido-rullen har en sån kraft att dess ägare kan behärska hela världen.

Världens öde ligger i Ryus händer, medan han kämpar mot ondskefulla ninjor, gangstrar och andra skurkar för att återvinna den heliga Bushido-rullen!

Du är Ryu Hayabusa, den siste ninjan i klanen Draken. Du måste kämpa dig fram genom åtta nivåer med skurkar, för att kunna ta tillbaka Bushido-rullen. Varje nivå blir allt svårare, så din skicklighet sätts verkligen på prov. Men ge inte upp — världens öde vilar helt och hållet på dina skuldror!

Breng de Heilige Perkamentrol Terug!

Ryu Hayabusa is een afstammeling van het Dragon Ninja geslacht dat Japan vele generaties lang beschermd heeft. Op een dag krijgt hij te horen dat het Dragon dorp, de thuisbasis van de Dragon Ninja's op wrede wijze geplunderd is. Hij haast zich naar huis waar hij ontdekt dat er nog maar één inwoner van het dorp in leven is. De rest is afgeslacht.

De laatste overlevende van het dorp vertelt aan Ryu, vlak voor ook hij zijn laatste adem uitblaast, dat de heilige Bushido Perkamentrol gestolen is. De Bushido Perkamentrol is een rol die krachten bezit die zo sterk zijn dat zijn bezitter de wereld kan besturen.

De lot van de hele wereld ligt in de handen van Ryu. Hij moet tegen kwaadaardige ninja's, gangsters en vele andere schurken vechten om de Heilige Perkamentrol van Bushido terug te krijgen!

Jij bent Ryu Hayabusa, de laatste Ninja van het Dragon geslacht. Je moet je door acht levels vol schurken heen worstelen om de Bushido terug te vinden. Elk volgend level zal iets moeilijker zijn en jouw vaardigheden zullen tot het uiterste getest worden. Maar geef het niet op. Het lot van de hele wereld rust op jouw schouders!

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

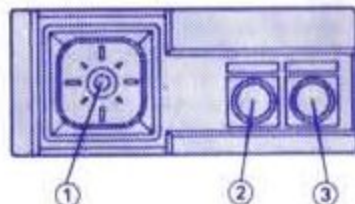
- Press left or right to move Ryu in different directions.
- Press down to make Ryu duck to avoid obstacles or the enemy's bullets, bombs, etc.
- Press down and left or right to walk in either direction while crouching.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to attack using the Dragonsword.

③ Button 2

- Press to make Ryu jump.
- Press to continue the game.



Spielsteuerung

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste, um Ryu in die gewünschte Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, wenn sich Ryu ducken soll, um Angriffen wie z.B. feindlichen Schüssen, Bomben usw., zu entkommen.
- Drücken Sie diese Taste nach unten sowie nach links oder rechts, um in geduckter Haltung in eine dieser Richtungen zu laufen.

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste, um Feinde mit Ihrem Drachenschwert anzugreifen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste, wenn Ryu springen soll.
- Drücken Sie diese Taste, um das Spiel fortzusetzen.

Aux Commandes

① Touche Directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Ryu dans différentes directions.
- Appuyez vers le bas pour que Ryu se baisse afin d'éviter des obstacles, des balles ennemies, des bombes, etc.
- Appuyez vers le bas et la gauche ou la droite pour avancer en s'accroupissant dans la direction souhaitée.

② Touche 1

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour attaquer avec le sabre Dragon.

③ Touche 2

- Appuyez pour que Ryu saute.
- Appuyez pour continuer la partie.

¡Tome el control!

① Botón de dirección (Botón D)

- Presiónelo a izquierda o derecha para mover a Ryu en diferentes direcciones.
- Presiónelo hacia abajo para hacer que Ryu esquivé para evitar los obstáculos o las balas, bombas, etc. del enemigo.
- Presiónelo hacia abajo y hacia la izquierda o la derecha para caminar agachado en tal sentido.

② Botón 1

- Presiónelo para comenzar el juego.
- Presiónelo para atacar usando la espada del dragón.

③ Botón 2

- Presiónelo para hacer que Ryu salte.
- Presiónelo para continuar el juego.

Presa dei Comandi!

① Tasto di Direzione (Tasto D)

- Premetelo a sinistra o destra per muovere Ryu in diverse direzioni.
- Premetelo in basso per fare piegare Ryu per evitare ostacoli o pallottole, bombe nemiche ecc.
- Premetelo in basso a sinistra o destra per camminare in una delle due direzioni mentre siete accovacciato.

② Tasto 1

- Premetelo per iniziare il gioco.
- Premetelo per attaccare usando la spada del dragone.

③ Tasto 2

- Premetelo per fare saltare Ryu.
- Premetelo per continuare il gioco.

Ta ledningen!

① Styr tangenten D (rikt tangenten)

- vicka styrtangenten D åt vänster eller höger (i pilarnas riktningar) för att förflytta Ryu åt det hållet.
- vicka styrtangenten D nedåt (i pilens riktning) för att få Ryu att ducka för hinder eller fiendens kulor, bomber osv.
- vicka styrtangenten D nedåt och åt vänster/höger för att krypa åt vänster/höger.

② Knappen 1

- tryck på knappen 1 för att börja spela.
- tryck på knappen 1 för att hugga med Draksvärdet.

③ Knappen 2

- tryck på knappen 2 för att få Ryu att hoppa.
- tryck på knappen 2 för att fortsätta spela.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Druk de toets naar links of rechts om Ryu in verschillende richtingen te bewegen.
- Druk de toets omlaag om Ryu te laten duiken om obstakels of vijandelijke kogels, bommen, enz. te ontwijken.
- Druk de toets omlaag en naar links of rechts om al kruipend in één van deze richtingen te bewegen.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om aan te vallen met het Dragonzwaard.

③ Toets 2

- Druk hierop om Ryu te laten springen.
- Druk hierop om verder te gaan met het spel.

Special Techniques

- Press the D-Button up + Button 1 to use the items Ryu has found, or to throw his Shuriken.
- Press the D-Button up + Button 2 to jump up and grab onto branches, ledges, etc. Pressing Button 2 again will swing Ryu up onto whatever he's hanging from.
- Press the D-Button left or right + Button 2 to make running jumps.
- Press the D-Button left or right + Button 2 to jump and grab onto a wall, then press the D-Button to the opposite side + hold Button 2 down to perform the "Kabekeri" technique (jumping up to a higher point on the opposite wall). Repeat this action to move up to otherwise inaccessible areas.
- Press Button 1 then Buttons 1 + 2 simultaneously to throw Ninja bombs.



Spezielle Techniken

- Drücken Sie die Richtungstaste nach oben + Taste 1 zur Verwendung der Gegenstände, die Ryu auf seinem Weg findet, oder zum Werfen von seines Shuriken.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach oben + Taste 2 zum Hochspringen, um Äste, Felskanten usw. zu erreichen. Durch nochmaliges Drücken der Taste 2 zieht sich Ryu an dem Ast oder der Felskante, an die er sich klammert, hoch.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts + Taste 2, um vor dem Sprung einen kurzen Anlauf zu nehmen.
- Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts + Taste 2, damit Ryu hochzuspringt und sich an einer Mauerkante festklammert. Drücken Sie dann sofort danach die Richtungstaste in die entgegengesetzte Richtung + Taste 2 zur Ausführung der "Kabekeri"-Technik (zu einem höher gelegenen Punkt an der gegenüberliegenden Mauer hochspringen). Setzen Sie diese spezielle Klettertechnik ein, um hochgelegene und normalerweise unzugängliche Plätze zu erreichen.
- Drücken Sie zum Werfen von Ninja-Bomben die Taste 1 und danach die Taste 1 und 2 gleichzeitig.

Techniques Spéciales

- Appuyez vers le haut sur la touche D + sur la touche 1 pour utiliser les accessoires de Ryu ou lancer son shuriken.
- Appuyez vers le haut sur la touche D + sur la touche 2 pour sauter et s'accrocher à une branche ou à une corniche. Si vous appuyez de nouveau sur la touche 2, Ryu s'élance et se trouve sur l'endroit auquel il s'accrochait.
- Appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D + sur la touche 2 pour sauter en courant.
- Appuyez vers la gauche ou la droite sur la touche D + sur la touche 2 pour sauter et s'accrocher à un mur, puis appuyez sur la touche D dans la direction opposée et maintenez la touche 2 enfoncée pour effectuer un "Kabekeri" (saut vers un endroit plus élevé sur le mur opposé). Répétez cette procédure pour atteindre des endroits qui seraient autrement inaccessibles.
- Appuyez sur la touche 1, puis simultanément sur les touches 1 + 2 pour lancer des bombes ninjas.

Técnicas especiales

- Presione el botón D hacia arriba + botón 1 para usar los artículos que Ryu ha encontrado o para lanzar su Shuriken.
- Presione el botón D hacia arriba + botón 2 para saltar hacia arriba y colgarse de las ramas, cornizas, etc. Presione el botón 2 nuevamente para hacer que Ryu se balancee en el lugar donde se encuentre colgado.
- Presione el botón D hacia la izquierda o derecha + botón 2 para saltar corriendo.
- Presione el botón D hacia la izquierda o derecha + botón 2 para saltar y colgarse de una pared, luego presione el botón D hacia el lado opuesto + mantenga el botón 2 presionado para ejecutar la técnica "Kabekeri" (saltar hacia arriba, hacia un punto más alto en la pared opuesta). Repita esta acción para escalar áreas que son inaccesibles de otra manera.
- Presione simultáneamente los botones 1 + 2 para lanzar bombas de ninja.

Tecniche Speciali

- Premete il tasto D sopra + il tasto 1 per usare gli elementi di cui Ryu è in possesso o per lanciare le sue shuriken.
- Premete il tasto D sopra + il tasto 2 per saltare in alto e afferrare rami, sporgenze, ecc. Premendo di nuovo il tasto 2, Ryu dondolerà da qualsiasi cosa a cui è appeso.
- Premete il tasto D a sinistra o destra + il tasto D per eseguire dei salti in corsa.
- Premete il tasto D a sinistra o destra + il tasto 2 per saltare e aggrapparvi a muri. Premete quindi il tasto D nella direzione opposta + il tasto 2 in basso per eseguire la tecnica "kabekeri" (salto in alto su un punto più alto nel muro opposto). Ripetere questa azione per muovervi verso l'alto in aree altrimenti inaccessibili.
- Premete il tasto 1 e quindi i tasti 1 + 2 contemporaneamente per lanciare bombe ninja.

Specialtrick

- Vicka styrtangenten D uppåt och tryck på knappen 1 för att utnyttja det Ryu hittar och för att låta honom kasta sin shuriken (kaststjärna).
- Vicka styrtangenten D uppåt och tryck på knappen 2 för att hoppa och ta tag i grenar, hålla dig fast vid klippavsatser osv. Tryck igen på knappen 2 för att låta Ryu svinga sig upp på vad han än hänger i.
- Vicka styrtangenten D åt vänster/höger och tryck på knappen 2 för att hoppa i språnget.
- Vicka styrtangenten D åt vänster/höger och tryck på knappen 2 för att hoppa upp och klamra dig fast vid en vägg. Vicka sedan styrtangenten D åt motsatt håll och håll knappen 2 intryckt för att göra ett kabekeri-hopp (hopp till ett högre ställe på den motsatta väggen). Använd den här tekniken för att ta dig upp till platser, dit du annars inte kan komma.
- Tryck först på knappen 1 och sedan samtidigt på knapparna 1 och 2, för att utnyttja Ryus magiska vapen.

Speciale Technieken

- Druk de R-toets omhoog en druk op Toets 1 om de voorwerpen te gebruiken die Ryu gevonden heeft, of om met zijn Shuriken te gooien.
- Druk de R-toets omhoog en druk op Toets 2 om omhoog te springen en een tak of richel vast te pakken. Door nog een keer op Toets 2 te drukken zal Ryu omhoog zwaaien zodat hij op de tak, richel enz. zal komen te staan.
- Druk de R-toets naar links of rechts en druk op Toets 2 om loopsprongen te maken.
- Druk de R-toets naar links of rechts en druk op Toets 2 om aan een muur te gaan hangen, druk daarna op de R-toets in de tegengestelde richting en houd Toets 2 ingedrukt om de "Kabekeri" techniek uit te voeren (omhoog springen naar een hoger punt op de muur die er tegenover ligt). Herhaal deze actie om vooruit te komen in gebieden die anders ontoegankelijk zouden zijn.
- Druk op Toets 1 en daarna tegelijkertijd op Toets 1 + 2 om Ninja bommen te gooien.

Getting Started

Once you've inserted the cartridge and turned the power on, you'll see the SEGA logo. After that, the story of Ninja Gaiden will start. Finally, you will see the Title screen, and the words "PRESS START BUTTON" will appear. You can press the Start Button (Button 1) to battle your foes or wait to see the demonstration screens. Press Button 1 or 2 at any time during the demonstration to return to the Title screen.

Screen Signals

Knowing the different signals which appear at the top of your screen will allow you to take a quick glance at your present condition while fighting your adversaries!

- ① Present Score
- ② Combat Point Gauge
- ③ Lives Remaining
- ④ Time Remaining
- ⑤ Weapons Indicator/Pause Indicator
- ⑥ Player Life Gauge
- ⑦ Enemy Life Gauge



Vorbereitung

Nach Einschließen der Spielkassette und Einschalten der Netzversorgung erscheint das Sega-Logo. Hiernach beginnt die Spielgeschichte von Ninja Gaiden. Anschließend erscheint das Titelbild mit der Aufforderung "PRESS START BUTTON" (Starttaste drücken). Jetzt können Sie entweder die Starttaste (Taste 1) drücken und sich sofort in den Kampf stürzen, oder warten, bis das Demonstrationbild erscheint. Während der Demonstration können Sie durch Drücken der Taste 1 oder 2 jederzeit wieder das Titelbild abrufen.

Bildschirmanzeigen

Während des Kampfes gegen Ihre Widersacher sollten Sie immer mal wieder einen Blick auf die verschiedenen Bildschirmanzeigen werfen, die Sie über den jeweiligen Spielstand informieren.

- ① Derzeitiger Punktestand
- ② Kampfpunktezähler
- ③ Restliche Leben
- ④ Restliche Spielzeit
- ⑤ Waffenanzeige/Pausenanzeige
- ⑥ Ryus Lebensmesser
- ⑦ Lebensmesser des Feindes

Préparatifs

Une fois que la cartouche est insérée et que la console est mise sous tension, le logo SEGA apparaît. Ensuite, l'histoire de Ninja Gaiden défile, puis l'écran de titre apparaît et enfin le message "PRESS START BUTTON" ("appuyez sur la touche de départ") est affiché. Vous pouvez appuyer sur la touche de départ (touche 1) pour combattre vos ennemis ou attendre et observer les écrans de démonstration. Appuyez sur la touche 1 ou 2 à tout moment pendant la démonstration pour revenir sur l'écran de titre.

Signaux sur l'écran

Apprenez la signification des différents signaux qui apparaissent en haut de l'écran afin de connaître rapidement votre situation quand vous combattez vos adversaires!

- ① Score actuel
- ② Jauge des points de combat
- ③ Vies restantes
- ④ Temps restant
- ⑤ Témoin d'armes/témoin de pause
- ⑥ Jauge de vie du joueur
- ⑦ Jauge de vie de l'ennemi

Inicio del juego

Una vez que haya insertado el cartucho y encendido la energía, usted verá el logotipo de SEGA. Después de ello, comenzará la historia de Ninja Gaiden. Finalmente usted verá la pantalla con el Título y las palabras "PRESS START BUTTON" (Presione el botón de inicio). Usted puede presionar el botón de inicio (botón 1) para luchar contra sus enemigos o para esperar y ver las pantallas de demostración. Presione el botón 1 o el 2 en cualquier momento durante la demostración para regresar a la pantalla con el título.

Señales en pantalla

¡El reconocer las diferentes señales que aparecerán en la parte superior de su pantalla, le permitirá asesorarse rápidamente de su condición actual mientras lucha contra sus adversarios!

- 1 Puntuación actual
- 2 Indicador de puntos ganados por combate
- 3 Vidas restantes
- 4 Tiempo restantes
- 5 Indicador de armas/indicador de pausa
- 6 Indicador de la vida del jugador
- 7 Indicador de la vida del enemigo

Preparativi

Dopo avere inserito la cartuccia e acceso l'apparecchio, vedrete il logo SEGA. Dopo il logo, apparirà la storia di Ninja Gaiden. Alla fine, appare lo schermo del titolo (Title) e le parole "PRESS START BUTTON" (Premete il tasto Start). Potete premere il tasto Start (tasto 1) per combattere contro i nemici o aspettare per lo schermo di dimostrazione. Premete il tasto 1 o 2 in qualsiasi momento durante la dimostrazione per ritornare allo schermo del titolo.

Segnali sullo Schermo

Conoscere i diversi segnali che appaiono in alto sullo schermo vi permetterà di dare una rapida occhiata alla vostra situazione attuale mentre combattete contro i vostri avversari.

- 1 Punteggio attuale
- 2 Misuratore di punti di combattimento
- 3 Vite rimanenti
- 4 Tempo rimanente
- 5 Indicatore di armi/Indicatore di pausa
- 6 Misuratore di vita del giocatore
- 7 Misuratore di vita del nemico

Spelstart

Sått i spelkassetten i speldatorn och slå på strömmen. Segas varumärke visas på bildskärmen och därefter visas berättelsescenerna i videospelet Ninja Gaiden. Efter berättelsen följer rubrikscenen och orden PRESS START BUTTON visas. Tryck på knappen 1 (startknappen) för att ge dig ut på jakten efter Bushido-rullen eller vänta för att titta på demonstrationsscenerna. Tryck på knappen 1 eller 2, när som helst under demonstrationen, för att gå tillbaka till rubrikscenen.

Det som visas på bildskärmen

Lär dig känna igen tecknen och mätarna som visas överst på bildskärmen, så att du med ett snabbt ögonkast kan läsa av dem medan du slåss mot dina motståndare!

- 1 Poängställning
- 2 Stridspoängmätare
- 3 Återstående antal liv
- 4 Återstående tid
- 5 Vapen/pausindikering
- 6 Ryus livsmätare
- 7 Fiendens livsmätare

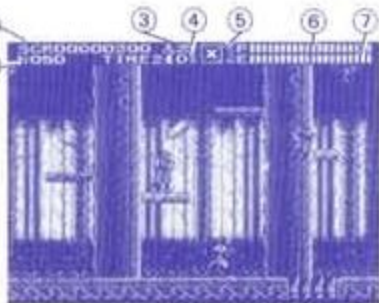
Spelstart

Als je de spelcomputer aanzet nadat je de cassette erin hebt gedaan, verschijnt het SEGA logo. Daarna zal het verhaal van de Ninja Gaiden getoond worden. Uiteindelijk verschijnt het Titelscherm en verschijnen de woorden "PRESS START BUTTON". Je kunt op de Start Toets (Toets 1) drukken om tegen je vijanden te vechten of je kunt wachten om de demonstratieschermen te bekijken. Tijdens de demonstratie kun je wanneer je maar wilt terugkeren naar het Titelscherm door op Toets 1 of 2 te drukken.

Wat Staat er op het Scherm

Zorg dat je de verschillende signalen kent die bovenaan je scherm verschijnen, zodat je tijdens het vechten met je vijanden met één snelle blik kunt zien hoe je ervoor staat.

- 1 Huidige Score
- 2 Gevechtspunten Meter
- 3 Resterende Levens
- 4 Resterende Tijd
- 5 Wapen Signaal/Pauze Signaal
- 6 Levensmeter van de Speler
- 7 Levensmeter van de Vijand



Items

Items are contained in the scrolls you come across in your travels. Cut open the scrolls with your Dragonsword or other weapons to gain items.

- 1 **Blue Bonus:** Adds 5,000 points to your score.
- 2 **Red Bonus:** Adds 10,000 points to your score.
- 3 **Blue Combat Point Counter:** Increases your weapons supply by 50 points.
- 4 **Red Combat Point Counter:** Increases your weapons supply by 100 points.
- 5 **Heal:** Returns 10 of your hit points.
- 6 **Time Bonus:** Can you find this when it appears?



Gegenstände

Die verschiedenen Schriftrollen, die Sie auf Ihrem Weg finden werden, enthalten Gegenstände. Schneiden Sie die Rollen mit Ihrem Drachenschwert oder einer anderen Waffe auf, um an die jeweiligen Gegenstände zu gelangen.

- 1 **Blauer Bonus:** Fügt Ihrem Punktestand 5 000 Punkte hinzu.
- 2 **Roter Bonus:** Fügt Ihrem Punktestand 10 000 Punkte hinzu.
- 3 **Blauer Kampfpunktzähler:** Erhöht Ihren Waffenvorrat um 50 Punkte.
- 4 **Roter Kampfpunktzähler:** Erhöht Ihren Waffenvorrat um 100 Punkte.
- 5 **Heilung:** Gibt Ihnen 10 Ihrer Trefferpunkte zurück.
- 6 **Zeitbonus:** Können Sie diesen Gegenstand finden, wenn er auftaucht?

Accessoires

Les accessoires se trouvent dans les manuscrits que vous rencontrez en chemin. Ouvrez les manuscrits avec votre sabre Dragon ou autres armes pour obtenir des accessoires.

- 1 **Bonus bleu:** Ajoute 5 000 points à votre score.
- 2 **Bonus rouge:** Ajoute 10 000 points à votre score.
- 3 **Compteur de points de combat bleu:** Augmente votre réserve d'armes de 50 points.
- 4 **Compteur de points de combat rouge:** Augmente votre réserve d'armes de 100 points.
- 5 **Guérison:** Vous rend 10 de vos points.
- 6 **Bonus de temps:** Pouvez-vous le reconnaître quand il apparaît?

1, 2



Artículos

Hay artículos escondidos en los rollos que usted encuentra en sus viajes. Córtelos para abrirlos con su espada dragón u otra arma, para obtener los artículos.

- ① **"Blue Bonus" (Bonificación azul):** Agrega 5.000 puntos a su puntaje.
- ② **"Red Bonus":** Agrega 10.000 puntos a su puntaje.
- ③ **"Blue Combat Point Counter" (Contador azul de puntos por combate):** Aumenta su almacén de armas en 100 puntos.
- ④ **Contador de puntos de combate rojos:** Aumenta su suministro de armas en 100 puntos.
- ⑤ **"Heal" (Curación):** Le devuelve 10 de los puntos de heridas.
- ⑥ **"Time Bonus" (Bonificación de tiempo):** ¿Puede usted encontrar esto cuando aparezca?

Elementi

Gli elementi sono contenuti nei rotoli che incontrerete durante il percorso. Tagliate i rotoli con la vostra spada del dragone o con altre armi per aprirli e prendere gli elementi.

- ① **Premi blu:** Aggiungono 5.000 punti al vostro punteggio.
- ② **Premi rossi:** Aggiungono 10.000 punti al vostro punteggio.
- ③ **Contatore di punti da combattimento blu:** Aumenta la vostra scorta di punti di 50 punti.
- ④ **Contatore di punti da combattimento rosso:** Aumenta la vostra scorta di punti di 100 punti.
- ⑤ **Guarigione:** Vi ritorna 10 punti persi.
- ⑥ **Premio tempo:** Potete trovarlo quando appare?

③, ④



Lyckotecken

Under din färd kommer du att stöta på skriftrullar som innehåller lyckotecken. Skär upp rullarna med Draksvärdet eller något annat vapen för att tillgodogöra dig lyckotecknen.

- ① **Blått bonustecken:** ger dig 5 000 extrapoäng.
- ② **Rött bonustecken:** ger dig 10 000 extrapoäng.
- ③ **Blå stridspollett:** ökar din stridspoäng med 50 poäng.
- ④ **Röd stridspollett:** ökar din stridspoäng med 100 poäng.
- ⑤ **Läktecken:** ger dig tillbaka 10 livspoäng du förlorat i strid.
- ⑥ **Tidsbonustecken:** känner du igen tidsbonustecknet när det dyker upp på bildskärmen?

Voorwerpen

De Voorwerpen zitten verborgen in de perkamentrollen die je onderweg tegenkomt. Hak de rollen open met jouw Dragonzwaard of met andere wapens om de voorwerpen in je bezit te krijgen.

- ① **Blauwe Bonus:** Voegt 5 000 punten toe aan je score.
- ② **Rode Bonus:** Voegt 10 000 punten toe aan je score.
- ③ **Blauwe Gevechtspunten Teller:** Vermeerdert jouw wapenvoorraad met 50 punten.
- ④ **Rode Gevechtspunten Teller:** Vermeerdert jouw wapenvoorraad met 100 punten.
- ⑤ **Herstel:** Geeft je 10 van je hitpunten terug.
- ⑥ **Tijdbonus:** Kun je ontdekken wanneer dit gebeurt?

⑤



Weapons

- ① **Shuriken:** These small but deadly throwing stars can reach any enemy on the screen. One star costs 5 combat points.
- ② **Super Shuriken:** Larger versions of above, they cost 10 combat points per star, but do more damage.
- ③ **Four-Way Whirlwind:** Sends four mini-tornadoes blasting out to both sides, as well as up and down. These use 20 combat points per shot.
- ④ **Fireballs:** This item releases four flaming balls of fire which home in on every enemy on the screen. These use 40 combat points per shot.
- ⑤ **Dragonfire:** Surrounds you with a spinning fireball which makes you invincible for a short time, and destroys enemies you come into direct contact with. This costs 50 combat points per use.

①



Waffen

- ① **Shuriken:** Mit diesen kleinen, aber tödlichen Wurfsternen können Sie jeden Feind auf dem Bildschirm treffen. Jeder Stern kostet 5 Kampfpunkte.
- ② **Super Shuriken:** Diese Wurfsterne sind größer als die oben erwähnte Version und kosten 10 Punkte pro Stern. Ihre Vernichtungskraft ist jedoch auch entsprechend höher.
- ③ **Vier-Wege-Wirbelwind:** Vier Mini-Tornados, die sowohl in Richtung nach links und rechts als auch nach oben und unten wüten und 40 Kampfpunkte pro Einsatz kosten.
- ④ **Feuerbälle:** Dieser Gegenstand feuert vier Flammenbälle ab, die automatisch jeden Feind auf dem Bildschirm ansteuern. Die Feuerbälle kosten 40 Kampfpunkte pro Schuß.
- ⑤ **Drachenfeuer:** Umgibt Sie mit einem herumwirbelnden Feuerball, durch den Sie vorübergehend unverletztlich sind und vernichtet jeden Feind, mit dem Sie in Berührung kommen. Das Drachenfeuer kostet 50 Kampfpunkte pro Einsatz.

②



Armes

- ① **Shuriken:** Ces petites étoiles mortelles peuvent atteindre tout ennemi sur l'écran. Une étoile coûte 5 points de combats.
- ② **Super Shuriken:** Ces étoiles sont plus grandes, coûtent 10 points de combat chacune mais causent plus de dommage.
- ③ **Tourbillon de vent à quatre directions:** Ce tourbillon produit quatre mini tornades dans différentes directions. Chaque tir de tornades prend 20 points de combat.
- ④ **Boules de feu:** Cet accessoire libère quatre boules de feu qui se dirigent sur tous les ennemis de l'écran. Chaque tir nécessite 40 points de combat.
- ⑤ **Feu du dragon:** Cet accessoire produit une boule de feu tournoyante qui vous entoure, vous rend invincible pendant un court instant et détruit les ennemis que vous touchez. Chaque utilisation nécessite 50 points de combat.

③



Armas

- 1 **Shuriken:** Estas son estrellas para arrojar, pequeñas pero mortales, que pueden alcanzar a cualquier enemigo en pantalla. Una estrella cuesta 5 puntos de combate.
- 2 **"Super Shuriken":** Son mayores que las de arriba, cada una cuesta 10 puntos de combate, pero producen mayores daños.
- 3 **Tornado en cuatro**
Direcciones: Envía cuatro mini-tornados disparados hacia ambos lados, hacia arriba y hacia abajo. Estos cuestan 20 puntos de combate por cada disparo.
- 4 **Bolas de fuego:** Este artículo libera cuatro bolas en llamas que se dirigen a cada uno de los enemigos en pantalla. Estas cuestan 40 puntos de combate por cada disparo.
- 5 **Dragón de fuego:** Lo envuelve con una bola giratoria de fuego, lo hace invencible durante un corto tiempo y destruye a los enemigos con los cuales usted entra en contacto directo. Este cuesta 50

puntos de combate por cada vez que lo usa.



Armi

- 1 **Shuriken:** Queste stelle piccole ma mortali riescono a raggiungere qualsiasi nemico sullo schermo. Una stella costa 5 punti da combattimento.
- 2 **Super Shuriken:** La versione più grande di quelle sopra, costano 10 punti da combattimento l'una, ma vi saranno di grande aiuto.
- 3 **Tromba d'aria a quattro direzioni:** Invia quattro mini-tornadi che si staccano dai due lati e da sopra e sotto. Sono necessari 20 punti da combattimento per colpo.
- 4 **Palle di fuoco:** Questo elemento lancia quattro palle infuocate che si fermano su ogni nemico sullo schermo. Sono necessari 40 punti da combattimento per colpo.
- 5 **Il fuoco del dragone:** Vi circonda con una palla di fuoco roteante che vi rende invincibili per breve tempo e distrugge i nemici con cui venite a contatto diretto. Questo vi costa 50 punti da combattimento ogni volta che lo usate.

Vapen

- 1 **Shuriken:** med de här små dödliga kaststjärnorna kan du träffa vilken fiende som helst på bildskärmen. Det går åt 5 stridspoäng för att kasta en stjärna.
- 2 **Supershuriken:** större kaststjärnor som kostar 10 stridspoäng att kasta, men som också har större skadeverkan.
- 3 **Fyrdubbel virvelvind:** sänder iväg fyra små virvelstormar som blåser iväg åt sidorna, uppåt och nedåt. Den fyrdubbla virvelvinden förbrukar 20 stridspoäng per vindstöt.
- 4 **Eldklot:** släpper lös fyra flammande eldklot, som riktar mot varje fiende på skärmen. Det går åt 40 stridspoäng att avfira eldkloten.
- 5 **Drakeld:** innesluter dig i en snurrande eldboll, som gör dig osynlig för en kort stund och törgör de fiender du snuddar vid. Det kostar dig 50 stridspoäng att använda drakelden.

Wapens

- 1 **Shuriken:** Met deze kleine maar dodelijke werpsterren kun je elke vijand op het scherm raken. Een ster kost 5 gevechtspunten.
- 2 **Super Shuriken:** Dit zijn grotere uitvoeringen van de bovengenoemde shuriken, ze kosten 10 gevechtspunten per ster, maar richten veel meer schade aan.
- 3 **Vier-Richtingen Wervelwind:** Zendt vier mini-tornado's uit die naar links en rechts en naar boven en beneden blazen. Ze kosten 20 gevechtspunten per schot.
- 4 **Vuurballen:** Dit voorwerp laat vier vlammande vuurkogels verschijnen die op elke vijand op het scherm afgaan. Ze kosten 40 gevechtspunten per schot.
- 5 **Dragonvuur:** Er verschijnt een draaiende vuurbal om je heen, die jou tijdelijk onoverwinnelijk maakt, en alle vijanden vernietigt die je aanraakt. Dit kost je elke keer 50 gevechtspunten.



The Search Begins

① Chapter One: Escape in a Forest!

Ryu has left his decimated village to begin his search for the Bushido. His path leads him through the familiar forests of his childhood. But the gang who destroyed his village have also turned the peaceful forest into a deadly obstacle course, filled with treacherous ninjas, tree bombs and spike traps.

Traversing this dangerous path is but half the battle, though, as your final adversary is the dreaded Mammoth Sumo Wrestler. You must defeat him in battle to learn the location of the Sacred Scroll, but is your Ninja skill any match for his terrific strength?

①



Die Suche beginnt

① Abschnitt 1: Flucht im Wald!

Ryu hat sein niedergemetzeltes Dorf verlassen, um sich auf die Suche nach der Bushido zu machen. Sein Weg führt ihn durch Wälder, die ihm von seiner Kindheit her vertraut sind. Jedoch hat die Verbrecherbande, die sein Dorf zerstört hat, auch den friedlichen Wald in eine gefährliche Hindernisstrecke verwandelt, auf der hinterhältige Ninjas, drei Bomben und Bärenfallen lauern.

Diese gefährvolle Strecke ist jedoch nur der halbe Weg zum Sieg, denn als letzter Feind wartet der gefürchtete Mammot-Sumo-Ringer auf Sie. Sie müssen ihn im Kampf besiegen, um herauszufinden, wo sich die Heilige Schriftrolle befindet. Aber können Sie es mit Ihren Ninja-Fähigkeiten gegen dieses gewaltige Kraftpaket aufnehmen?

La Recherche commence

① Chapitre 1: Fuite dans la forêt!

Ryu a quitté son village décimé pour partir à la recherche du Bushido. Il arrive dans les forêts familières de son enfance. Cependant, le gang qui a attaqué son village est également dans la forêt remplie de ninjas redoutables, de bombes et de pièges garnis de pointes.

Si vous parvenez à traverser la forêt, vous avez effectué la moitié de l'épreuve et il vous reste à affronter votre adversaire final, le redoutable Sumo Mammoth. Vous devez le vaincre au combat pour apprendre où se trouve le manuscrit sacré mais serez-vous assez fort?

Comienzo de la búsqueda

① Capítulo uno: ¡Escape en el bosque!

Ryu se ha marchado de su pueblo diezmando para comenzar la búsqueda del Bushido. Su camino lo lleva a través de bosques familiares de su niñez. Pero la pandilla que ha destruido su pueblo ha transformado el bosque pacífico en un curso de obstáculos mortales, lleno de ninjas traicioneros, árboles bomba y trampas de púas.

El atravesar este sendero peligroso no es más que la mitad de la batalla, y su adversario final es el temido luchador gigantesco de Sumo. Usted tiene que derrotarlo en batalla para enterarse del lugar donde ha sido oculto el rollo sagrado, pero, ¿será que sus habilidades como Ninja pueden equipararse a la terrible fuerza del luchador de sumo?

Inizia la Ricerca

① Capítulo primo: Scappate nella foresta!

Ryu ha lasciato il suo villaggio per iniziare la sua ricerca per il Bushido. Il percorso lo porta attraverso le foreste familiari della sua infanzia. Ma la banda che ha distrutto il suo villaggio ha trasformato la pacifica foresta in una corsa agli ostacoli mortale, infestata di ninja pericolosi, bombe sugli alberi e trappole acuminate.

Attraversare questo percorso è solo metà dello sforzo perché l'avversario finale è il terribile giocatore di sumo Mammoth. Dovete sconfiggerlo combattendolo per scoprire dov'è nascosto il sacro rotolo, ma la vostra abilità ninja è sufficiente per atterrare la sua terribile forza?

Jakten sätter igång

① Första uppdraget: Helskinnad genom skogen!

Ryu har lämnat sin ödelagda by bakom sig och börjar sin jakt efter Bushido-rullen. Hans väg går genom den skog han lekte i som barn. Men förbrytarbandet som skövade byn Draken har förvandlat den fridfulla skogen till en dödsfarlig hinderbana, fylld med förädiska ninjor, träd-bomber och spikfällor.

Att ta sig igenom den förädiska skogen är dock bara början, eftersom din slutliga motståndare är den fruktade, gigantiske sumo-brottaren. Du måste besegra honom i en duell för att få reda på var den heliga skriftrullen är gömd. Men är du en tillräckligt skicklig ninja för att ha en chans mot sumobrottarens oerhörda styrka?

De Zoektocht Begint

① Hoofdstuk 1: Ontsnapping in het Bos!

Ryu heeft zijn vernietigde dorp verlaten om de Bushido te zoeken. Onderweg moet hij door de bossen trekken waar hij toen hij klein was maar al te vaak heeft gespeeld. Maar de bende die zijn dorp vernietigd heeft, heeft ook het vredige bos veranderd in een levensgevaarlijk gebied, vol verraderlijke ninja's, boom-bommen en ijzeren vallen.

En dit is nog lang niet alles. Nadat je deze gevaarlijke tocht hebt afgelegd, zul je tegenover je laatste vijand komen te staan, de gevreesde Mammoet Sumo Wrestler. Jij moet hem verslaan om te weten te komen waar je de Heilige Rol kunt vinden, maar ben jij met je Ninja-kunsten wel opgewassen tegen zijn verschrikkelijke kracht?

② Chapter Two: Pursuit in Tokyo!

Ryu's path now turns to the streets of Tokyo, where knife carrying hoods, slick and deadly gunmen, innocent looking tourist types with camera guns, and even killer crows assail Ryu on his quest.

After Ryu battles the gangsters on the streets and in the high rise buildings of the city, he finds himself face-to-face with the gang's leader. The Oyabun may not even need to leave his seat to defeat Ryu!

③ Chapter Three: Samurai in Kendo!

Ryu has left the city streets of Tokyo for a more traditional setting in Osaka. But it isn't only the architecture which is old-style. Ryu now finds himself up against sword-wielding Samurai, wandering Ronin with deadly staffs and camouflaged ninja with bombs.

② Abschnitt 2: Verfolgungsjagd in Tokio!

Ryus Weg führt ihn jetzt durch die Straßen von Tokio, wo es übergesinnte Messerstecher, hinterhältige Todesschützen, unschuldig aussehende Touristentypen mit Kameragewehren und sogar Killerkrähen auf Ryu abgesehen haben.

Nach dem Kampf gegen die Gangster auf den Straßen und in den Hochhäusern der Fiesenstadt steht Ryu plötzlich dem Oyabun (Gangsterboss) persönlich gegenüber. Der Oyabun braucht sich möglicherweise noch nicht einmal von seinem Sitz zu erheben, um Ryu zu erledigen!

③ Abschnitt 3: Der Kendo-Samurai!

Ryu hat Tokios Straßendschungel hinter sich gelassen und befindet sich jetzt in der etwas bürgerlicheren Umgebung von Osaka. Jedoch sind hier nicht nur die Gebäude alt und stilvoll. Ryu wird von schwertschwingenden Samurai, herumwandernden Ronins mit tödlichem Gefolge und verkleideten Ninjas mit Bomben im Handgepack empfangen.

② Chapitre deux: Poursuite dans Tokyo!

Ryu se trouve maintenant dans les rues de Tokyo infestées de bandits avec des couteaux, de tueurs à gages efficaces, de touristes à l'air inoffensif portant des pistolets intégrés à leurs appareils photo.

Après avoir combattu les gangsters dans les rues et dans les gratte-ciels de la ville, Ryu affronte le chef du gang. Le Oyabun peut abattre Ryu comme un rien !

③ Chapitre 3: Samurai Kendo!

Ryu a quitté la ville de Tokyo pour un décor plus traditionnel à Osaka. Cependant, il n'y a pas que l'architecture qui est traditionnelle, l'endroit pullule de Samouraï avec leur sabre, de Ronins vagabonds et de ninjas camouflés avec des bombes.



② Capitolo dos: ¡Persecución en Tokio!

El camino de Ryu pasa a las calles de Tokio, donde aparecerán villanos encapuchados que usan cuchillos, hombres armados, mortales y traicioneros, turistas que parecen inocentes pero que llevan cámaras fotográficas tipo revólver y cuervos asesinos que asaltarán a Ryu durante su misión.

Después que Ryu luche contra los gangsters en las calles y en los rascacielos de la ciudad, él se encontrará cara a cara con el cabecilla de los gangsters. El Oyabun quizás no necesite dejar su sillón para derrotar a Ryu!

③ Capitolo tres: ¡Samurai en Kendo!

Ryu ha dejado atrás las calles de Tokyo para entrar en un paisaje más tradicional en Osaka. Pero no solo la arquitectura es de estilo antiguo. Ryu se encuentra ahora contra Samurais blandiendo espadas, Ronines ambulantes con palos mortales y ninjas camuflados con bombas.

③



② Capitolo secondo: Inseguimento a Tokyo!

Il percorso di Ryu si svolge ora nelle strade di Tokyo dove coltelli nascosti da cappucci, banditi abili e mortali, tipi che sembrano degli innocenti turisti con macchine fotografiche a pistola, e dove persino corvi killer assalgono Ryu nella sua ricerca.

Dopo la lotta di Ryu sulle strade contro i gangster e sui grattacieli della città, egli si troverà faccia a faccia con il capo della banda. Il capo potrebbe non avere nemmeno bisogno di lasciare il suo posto per uccidere Ryu!

③ Capitolo terzo: Samurai di Kendo!

Ryu ha lasciato le strade di Tokyo per una collocazione più tradizionale in Osaka. Ma non solo l'architettura è in stile antico. Ryu si trova ora ad affrontare samurai che brandiscono spade, ronin vaganti provvisti di armi mortali e ninja camuffati provvisti di bombe.

② Andra uppdraget: Jakten i Tokyo!

Ryus väg fortsätter in på gatorna i Tokyo, där knivbeväpnade ligister, eleganta men livsfarliga revolvermän, förklädda turister med kameragevär och t.o.m. mördar-kråkor överfaller Ryu i sitt sökande.

Efter att Ryu kämpat sig fram mot skurkarna på gatorna och i stadens skyskrapor, finner han sig öga mot öga med förbrytarbossen. Oyabun (bossen) behöver inte ens resa sig från stolen för att förgöra Ryu!

③ Tredje uppdraget: Kendo-samurajen i Osaka!

Ryu lämnar gatorna i Tokyo och beger sig till den mer traditionella miljön i Osaka. Men det är inte bara byggnaderna som är gammaldags. Ryu får möta svärdsvingande samurajer, kringfläckande ronin med dödande stavteknik och förklädda ninjor med bomber.

② Hoofdstuk 2: Achtervolging in Tokyo!

Nu komt Ryu terecht in de straten van Tokyo, waar hij aangevallen wordt door snelle bandieten die met messen en pistolen gewapend zijn, door onschuldig uitzienende toeristen met schietende fototoestellen dodelijke kraaien.

Nadat Ryu deze gangsters op straat en in de hoge gebouwen in de stad verslagen heeft, komt hij plotseling tegenover de bendeleider te staan. De Oyabun hoeft niet eens uit zijn stoel te komen om Ryu te verslaan!

③ Hoofdstuk 3: Samurai in Kendo!

Ryu heeft de straten van de stad Tokyo verlaten en bevindt zich nu in het wat meer ouderwetse Osaka. Maar niet alleen de architectuur is in de oude stijl. Ryu moet het nu opnemen tegen de Samurai's die wild met hun zwaard hakken, tegen Ronin met dodelijke stokjes en tegen vermoorde Ninja's met bommen.

Ryu may be able to get past the guards, and under the spikes to reach the lair of the Kendo Samurai, but will he be able to withstand the deadly sword technique of the Samurai himself, to learn where he must go next in his search for the scroll?

Möglicherweise schafft es Ryu, sich an den Wächtern vorbeizukämpfen und unter den Speßen hinweg in die Gemächer des Kendo-Samurai vorzudringen. Aber wird er der todbringenden Schwertkampftechnik des Samurai selbst standhalten, um herauszufinden, wie es auf der Suche nach der Heiligen Schriftrolle weitergeht?

Ryu doit passer les gardes et les grilles pour atteindre le repaire du Samouraï Kendo mais pourra-t-il vaincre le Samouraï en personne et sa technique mortelle de combat au sabre afin de savoir dans quelle direction continuer pour retrouver le manuscrit?

④ Chapter Four: Rescue Geisha!

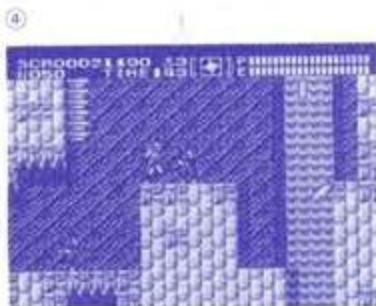
The Kendo Samurai has given Ryu a second task — the rescue of the Samurai's daughter, who is being held captive on Mt. Fuji. She's the only person who knows where the Bushido is! To find her, Ryu must succeed in climbing Fuji. But the path to the Samurai's daughter is well guarded. Not to mention the treacherous path up the mountain, over precipices, across ledges, and through swiftly-moving rivers!

④ Abschnitt 4: Geisha-Rettung!

Der Kendo-Samurai hat Ryu eine weitere wichtige Aufgabe beschert: die Rettung der Tochter des Samurai, die auf Mount Fuji gefangen gehalten wird. Sie ist die einzige Person, die weiß, wo die Bushido ist! Um sie zu finden, muß Ryu den Mount Fuji besteigen. Doch der Weg zur Tochter des Samurai ist gut bewacht. Ganz zu schweigen von der gefährlichen Klettertour, über Abgründe, Felsbänke und durch reißende Ströme!

④ Chapitre 4: Au secours de la Geisha!

Le Samouraï Kendo a chargé Ryu d'une autre tâche, celle de délivrer la fille du samouraï, retenue captive sur le Mont Fuji. Elle est la seule personne à savoir où se trouve le Bushido! Ryu doit escalader le Mont Fuji qui est bien gardé et rempli de passages dangereux dans les montagnes, de précipices, de corniches et de rapides!



Ryu quizás pueda pasar los guardias y bajo las púas llegar al trono del Samurai Kendo, pero, ¿será capaz de soportar la técnica mortal de espada del Samurai, para enterarse de dónde ir a continuación en su búsqueda del rollo?

Ryu dovrebbe essere in grado di passare attraverso le guardie e sotto gli aculei per raggiungere il covo del samurai di kendo, ma sarà in grado di affrontare la tecnica di spada mortale del samurai stesso, per conoscere quale sarà il prossimo luogo in cui dovrà cercare il rotolo?

Ryu kan nog klara sig förbi vakterna, ta sig under spiktaggarna och in i Kendo-samurajens tillhåll, men kan han motstå själve samurajens dödande svärddeteknik för att få reda på vart han måste gå härnäst för att finna Bushido-ullen?

Misschien dat Ryu in staat is om langs de wachtposten te komen tot aan de legerplaats van de Kendo Samurai, maar zal hij daarna ook bestand zijn tegen de dodelijke zwaardtechniek van de grote Samurai zelf? Alleen op die manier kan hij ontdekken waar hij heen moet reizen om de perkamentrol te vinden.

④ Capítulo cuatro: ¡Rescate de la Geisha!

Kendo Samurai le ha indicado a Ryu la segunda tarea para rescatar a su hija, que ha sido capturada en el Monte Fuji. ¡Ella es la única persona que sabe donde está el Bushido! Pare encontrarla, Ryu debe escalar el Monte Fuji. Pero el camino hacia la hija del Samurai está bien guardado. ¡Aparte del sendero traicionero que sube la montaña, sobre precipicios, a través de cornizas y ríos con rápidos turbulentos!

④ Capitolo quarto: Liberare la geisha!

Il samurai di kendo ha dato a Ryu un secondo incarico — la liberazione della figlia di un samurai che viene tenuta prigioniera sul Monte Fuji. Ella è la sola persona che sa dove si trova il sacro bushido! Per trovarla, Ryu deve riuscire a scalare il monte Fuji. Ma il percorso che porta alla cima è ben sorvegliato. Per non parlare del difficile sentiero di montagna che si svolge sopra precipizi, attraverso sporgenze e fiumi che scorrono veloci!

④ Fjärde uppdraget: Befria geishan!

Kendo-samurajen har gett Ryu ännu ett uppdrag — att rädda samurajens dotter, som hålls tillfångatagen på berget Fuji. Hon är den enda som vet var Bushido-ullen finns! Ryu måste klara av att bestiga berget Fuji för att finna henne, men vägen till samurajens dotter är välbevaktad och går över stup, klippor och brusande forsar.

④ Hoofdstuk 4: Red Geisha!

De Kendo Samurai heeft Ryu een tweede opdracht te geven — het redden van de dochter van de Samurai, die gevangen gehouden wordt op de berg Fuji. Zij is de enige die weet waar de Bushido is! Om haar te vinden moet Ryu de Fuji beklimmen. Maar het pad dat naar de dochter van Samurai leidt, wordt zwaar bewaakt. Bovendien loopt het moeilijk begaanbare bergpad langs steile rotswanden, over richels en door snelstromende rivieren!

**5 Capítulo cinco:
¡En tierras del enemigo!**

La Geisha le ha dicho cómo llegar al Castillo Sombrio, donde el Bushido ha sido escondido. Pero antes de que usted pueda entrar en el castillo, deber pasar por bloques de hielo resbaladizo y a través de cavernas heladas para encontrar la entrada del castillo.

El agua que está debajo del hielo está llena de peces voladores que morderán a Ryu si éste les da la posibilidad, y los mercenarios no son muy amistosos que digamos! No hay tiempo para descansar, aun cuando usted pueda luchar y vencer para salir de la caverna, ¡el único camino hacia el castillo sombrio es pasar por el Hielo Ninja!

6 Capítulo seis: ¡Ataque!

Para llegar al castillo, usted deberá primero hacerse camino a través de cavernas subterráneas que son infernales. ¡Lava derretida le obstaculizará el camino, al mismo tiempo que los demonios, bolas de fuego y otras criaturas intentarán detenerlo para que no llegue a su objetivo final!



**5 Capitolo Quinto:
La Terra del Nemico!**

La geisha vi ha detto di andare al castello delle tenebre, dove è stato portato il bushido. Ma prima che possiate entrare nel castello, dovete prima passare attraverso le sdruciolevoli banchine di ghiaccio galleggianti e le caverne ghiacciate per trovare l'entrata del castello.

L'acqua sotto il ghiaccio è piena di pesci volanti pronti a mordere via qualche pezzo di Ryu se ne hanno l'occasione e nemmeno i mercenari sono così amichevoli! Non c'è tempo per riposarsi, tuttavia anche se riuscite a passare attraverso la cava, l'unico modo che avete per entrare nel castello è quello di sconfiggere il ninja di ghiaccio.

6 Capitolo Sesto: Raid!

Per raggiungere il castello, dovete prima farvi strada attraverso le infernali caverne sotterranee. Della lava incandescente vi sbarrerà la strada mentre demoni, palle di fuoco e altre creature cercano di fermare il vostro percorso verso la meta finale!

**5 Femte uppdraget:
I fiendens Land!**

Geishan har berättat hur du ska ta dig till Mörkrets slott, dit man har flyttat Bushido-rullen. Innan du kan gå in i slottet, måste du först ta dig över isflak och genom en isgrotta för att hitta ingången till slottet.

Vattnet under isen är fullt med flygflaskor, som biter Ryu så fort de får en chans och slottets legosoldater är inte heller att leka med! Det är ingen tid för vila även om du kan kämpa dig genom isgrottan, för sedan väntar Is-ninjan som måste besegras innan du kan ta dig in i slottet!

6 Sjätte uppdraget: Invadera slottet!

För att komma fram till själva slottet måste du först ta dig igenom de gravlika, underjordiska grottorna. Flytande lava strömmar i din väg medan onda andar, elddot och andra väsen försöker hindra dig från att nå ditt slutgiltiga mål!

**5 Hoofdstuk 5:
Het Land van de Vijand!**

De Geisha heeft je uitgelegd hoe je bij het Kasteel der Duisternis kunt komen, waar de Bushido heen gebracht is. Maar om bij de ingang van het kasteel te komen, moet je over glibberige ijschotsen lopen en je door bevroren grotten haasten.

Het water onder het ijs zit vol met vliegende vissen die zodra ze de kans krijgen een hapje van Ryu zullen nemen, en de huurmoordenaars zijn ook al niet al te vriendelijk! Nee, je krijgt echt geen tijd om even uit te rusten, want zelfs als het je lukt om levend uit de grot te komen, dan moet je De IJs Ninja nog zien te verslaan voordat je je tocht naar het Kasteel der Duisternis voort kunt zetten!

6 Hoofdstuk 6: Aanvallen!

Om het Kasteel te bereiken, moet je je eerst een weg banen door de ondergrondse grotten die sterk aan de hel doen denken. Gesmolten lava belemmert je de doorgang, terwijl monsters, vuurballen en andere schepsels proberen te voorkomen dat je je einddoel bereikt!

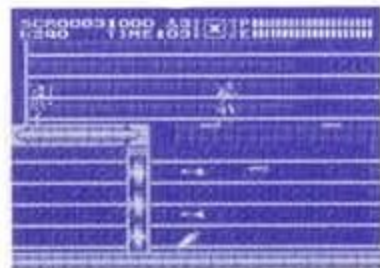
⑦ Chapter Seven: Overcome!

You've reached the Castle of Darkness. Your search for the Bushido is at an end... almost. Before you can find it, you must use all the skills you've learned up to now, to get past the guardians of the castle, find the Sacred Scroll and defeat the Shogun of Darkness!

Scoring

As you make your way from one area to another, you will find scrolls which will give you bonus points. Also, you will meet a variety of villains. As you kill them, your score increases. But be careful, because it's their job to stop you from retrieving the Bushido!

⑦



⑦ Abschnitt 7: Geschafft!

Sie haben das Schloss der Finsternis erreicht. Die Suche nach der Bushido ist zuende. Oder doch nicht? Bevor Sie sich die Bushido greifen können, müssen Sie all ihre bisher erlernten Fähigkeiten einsetzen, um an den Schloßwachen vorbeizukommen, die Heilige Schriftrolle zu finden und den Shogun der Finsternis zu besiegen!

Punktebewertung

Während Sie sich von einem Bereich zum nächsten vorankämpfen, stoßen Sie auf Schriftrollen, die Ihrem Punktestand zusätzliche Bonuspunkte hinzufügen. Darüber hinaus werden Sie zahlreichen böartigen Feinden begegnen. Während Sie diese Feinde töten, erhöht sich Ihr Punktestand. Trotzdem sollten Sie stets äußerst vorsichtig sein, denn ihre Widersacher werden alles daran setzen, Sie von der Bushido fernzuhalten!

⑦ Chapitre 7: Le but final!

Vous avez atteint le château des ténèbres! Vous avez presque retrouvé le Bushido. Avant tout, utilisez toute votre force pour combattre les gardiens du château, trouver le manuscrit sacré et affronter le Shogun des ténèbres!

Marquage des points

En passant d'une zone à une autre, vous trouverez des manuscrits qui apportent des points de bonus. Vous rencontrerez aussi toutes sortes de bandits. Votre score augmente quand vous les tuez mais soyez prudents car ils sont là pour vous empêcher de récupérer le Bushido!

⑦ Capítulo siete: ¡Salvado!

Usted a llegado al castillo sombrio. La búsqueda del Bushido está en su fin... casi. ¡Antes de que usted pueda encontrarlo, deberá usar todas las habilidades que ha aprendido hasta ahora para pasar por los guardianes del castillo, encontrar el Rollo Sagrado y derrotar al Shogun de las Sombras!

⑦ Capitolo Settimo: Prevaletel!

Avete raggiunto il castello delle tenebre. La vostra ricerca per il bushido è alla fine... quasi. Prima che riusciate a trovarlo, dovete usare tutte le abilità che avete imparato fino ad ora per riuscire a passare attraverso i guardiani del castello, trovare il sacro rotolo e sconfiggere lo shogun delle tenebre!

⑦ Sjunde uppdraget: Besegra Mörkrets shogun!

Du har till slut tagit dig in i slottet. Din jakt efter Bushido-rullen är så gott som över... men innan du kan få tag i Bushido-rullen måste du visa prov på allt du lärt dig fram till nu. Kämpa dig fram förbi slottets vakter, leta reda på den heliga skriftrullen och besegra Mörkrets shogun!

⑦ Hoofdstuk 7: Gelukt!

Je hebt het Kasteel der Duisternis bereikt. Jouw zoektocht naar de Bushido is geslaagd... bijna. Voordat je de Bushido kunt pakken, zul je alle vaardigheden die je tot nu toe geleerd hebt weer toe moeten passen om langs de kasteelwachten te komen, de Heilige Perkamentrol te vinden en de Shogun der Duisternis te verslaan!

Puntuación

A medida que se abre paso de un área hacia otra, usted encontrará rollos que le suministrarán puntos extra. También se encontrará con una gran variedad de villanos. A medida que los mata, su puntaje aumenta. ¡Pero tome precauciones, ya que es su trabajo el impedir que rescate el Bushido!

Punteggio

Ogni volta che passate da un'area all'altra, troverete dei rotoli che vi daranno dei punti premio. Incontrerete inoltre una moltitudine di mascalzoni. Se li uccidete, il vostro punteggio aumenta. Ma fate attenzione, perché il loro scopo è quello di fermare la vostra corsa per riprendere il bushido!

Poängräkning

Skriftrullarna som du hittar på vägen från en plats till en annan ger dig bonuspoäng. Du får också poäng när du dödar skurkarna som du stöter på. Men var försiktig, för skurkarna har som enda uppgift att hindra dig från att återfå Bushido-rullen!

De Score

Tijdens jouw tocht door de verschillende gebieden zul je verschillende schurken tegenkomen. Als je hen doodt, zal je score toenemen. Maar wees voorzichtig want het is hun taak om ervoor te zorgen dat de Bushido niet in jouw handen terecht zal komen!

Game Over/Continue

When Ryu's Life Gauge reaches zero, or if the time runs out, he falls to the ground. If there are lives remaining, the game will start again, from the beginning of that round. The game ends when there are no lives left. The screen will then say "CONTINUE? YES or NO," with a flashing arrow next to YES. To keep playing, simply press Button 1 or 2. If you want to try again from the beginning, place the marker next to the NO, using the D-Button, and press Button 1 or 2. If you select NO, or if the time runs out, the story screen will reappear.

Spielende/Fortsetzung

Wenn Ryus Lebensmesser Null erreicht, oder die Zeit abläuft, fällt Ryu zu Boden. Falls Ryu noch weitere Leben übrig hat, beginnt das Spiel erneut am Anfang der jeweiligen Runde. Das Spiel endet, wenn Ryu sein letztes Leben verliert. Hiernach erscheint auf dem Bildschirm die Abfrage "CONTINUE? YES or NO" (Spiel fortsetzen? Ja oder Nein) mit einem blinkenden Pfeil neben "YES". Drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sie das Spiel fortsetzen möchten. Falls Sie jedoch lieber ein neues Spiel starten möchten, führen Sie den Cursor mit der Richtungstaste neben "NO", und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Wenn Sie "NO" wählen oder die Zeit abläuft, erscheint anschließend wieder das Spielgeschichtenbild.

Fin de la partie/suite

Quand la jauge de vie de Ryu atteint zéro ou si le temps est écoulé, il s'écroule. S'il vous reste des vies, la partie reprend à partir du début de la scène. La partie est terminée quand il ne vous reste plus de vies. L'écran affiche "CONTINUE? YES or NO" ("Souhaitez-vous continuer? OUI ou NON") avec une flèche clignotante à côté de "YES". Pour continuer à jouer, appuyez simplement sur la touche 1 ou 2. Si vous souhaitez reprendre la partie au début, placez le marqueur sur "NO" à l'aide de la touche D, puis appuyez sur la touche 1 ou 2. Si vous sélectionnez NO ou si le temps est écoulé, l'écran de l'histoire réapparaît.



Fin de juego/ continuación

Cuando el Indicador de la Vida de Ryu llega a cero, o si el tiempo termina, él caerá en tierra. Si tiene vidas restantes, el juego recomenzará desde el principio de la ronda. El juego termina cuando no le quedan vidas. La pantalla le preguntará "CONTINUE? YES or NO" (Continúa SI o NO) con una flecha parpadeante próxima a "YES". Para continuar jugando, presione el botón 1 o 2. Si usted desea intentar nuevamente desde el principio, coloque el indicador próximo a "NO", utilizando el botón D y presione el botón 1 o 2. Si usted selecciona "NO", o si el tiempo se termina, la pantalla con la historia reaparecerá.

Fine del Gioco/ Continuazione

Quando il misuratore di vita di Ryu raggiunge zero, o se il tempo a disposizione finisce, egli cade a terra. Se rimangono delle altre vite, il gioco inizia di nuovo, dall'inizio di quel round. Il gioco finisce quando non sono rimaste altre vite. Sullo schermo appare quindi "CONTINUE? YES o NO" con una freccia lampeggiante vicino a YES o NO. Per continuare a giocare, premere semplicemente il tasto 1 o 2. Se volete provare di nuovo dall'inizio, collocate il segno vicino a NO, usando il tasto D e premete il tasto 1 o 2. Se selezionate NO, o il tempo a disposizione finisce, riappare lo schermo con la storia del gioco.

Spelet Slut/ fortsatt Spel

Ryu faller till marken, när hans livsmätare nollställs eller när tiden tagit slut. Om han har återstående liv kvar, fortsätter spelet från början av den nivå han befann sig på. Spelet är slut när Ryu inte har något liv kvar. Orden CONTINUE? YES OR NO (fortsatt spel? ja eller nej) visas på bildskärmen med en blinkande pil intill ordet YES (ja). Tryck bara på knappen 1 eller 2 för att fortsätta spela. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att flytta pilen till ordet NO (nej) och tryck på knappen 1 eller 2, när du vill spela spelet ända från början. Berättelse-scenerna visas igen när du valt NO eller när tiden tagit slut.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Als Ryu's Levensmeter op nul komt te staan of als de tijd verstreken is, zakt hij in elkaar. Als hij nog levens heeft, zal het spel weer opnieuw beginnen vanaf het begin van die ronde. Het spel eindigt als er geen levens meer over zijn. Op het scherm verschijnt dan "CONTINUE? YES or NO" (doorgaan ja of nee), terwijl er naast YES een pijl knippert. Om door te gaan met het spel, hoeft u alleen maar op Toets 1 of 2 te drukken, als u het weer helemaal vanaf het begin wilt proberen, gebruik u de R-toets om de cursor naast NO te plaatsen en druk u op Toets 1 of 2. Als u voor No kiest, of de tijd verstrijkt, verschijnt het verhaalscherm weer.

Helpful Hints

- Ryu can only carry one type of weapon at a time, so remember to pick the type of weapon you like best, and not just every one you find. Also remember that some weapons use more combat points than others.
- Ryu's quick reflexes can save him from various traps such as spikes by jumping back out before he sinks down. But be quick about it!
- When fighting the bosses, you should remember that using long-range weapons such as the Fireballs will save Ryu from some nasty blows.
- Collecting scrolls increases Ryu's speed, so don't miss any chances.
- Try to master the various techniques, especially the Kabekeri, as soon as you can, as you will need all your skills to defeat your opponents. Lightning-fast reflexes and deadly accuracy are the marks of a true ninja!

Überlebens tips

- Ryu kann immer nur eine Waffe mit sich führen. Anstatt das nächstbeste Kampfgerät aufzugreifen, sollten Sie sich deshalb eine geeignete Waffe aussuchen, mit der Sie gut umgehen können. Bedenken Sie dabei auch, daß Sie für manche Waffen mehr Kampfpunkte brauchen als für andere.
- Ryus schnelle Reaktionsfähigkeit kann ihn vor Fallen wie z.B. Eisenspitzen retten, indem er einfach wegspringt, bevor er herabsinkt. Dies muß jedoch blitzschnell geschehen!
- Denken Sie daran, daß Waffen mit hoher Reichweite, wie z.B. Feuerbälle, beim Kampf gegen die Bosse Ryu vor schmutzige Schläge sichern.
- Das Ansammeln von Schriftrollen erhöht Ryus Schnelligkeit. Nutzen Sie deshalb jede Gelegenheit eine dieser Rollen aufzugreifen.
- Meistern Sie die verschiedenen Kampftechniken, wie z.B. Kabekeri, so früh wie möglich, denn Sie werden all Ihre Fähigkeiten brauchen, um den Feind zu besiegen. Blitzschnelle Reflexe und tödliche Zielgenauigkeit sind die Markenzeichen eines echten Ninja-Kämpfers!

Conseils utiles

- Ryu peut utiliser une seule arme à la fois, il est donc important de bien la choisir et de ne pas prendre n'importe laquelle. Souvenez-vous également que les armes ne nécessitent pas toutes le même nombre de points de combat.
- Les réflexes rapides de Ryu le protègent des nombreux pièges comme ceux munis de pointes, cependant soyez vigilants!
- Lorsque vous affrontez les chefs, utilisez des armes de longue portée comme les boules de feu, qui vous éviteront bien des coups.
- Récupérez le plus de manuscrits possible car ils augmentent la vitesse de Ryu.
- Essayez de maîtriser les différentes techniques, surtout le Kabekeri, le plus vite possible car vous en aurez besoin pour affronter vos ennemis. Des réflexes rapides comme l'éclair et une précision infallible sont les armes d'un vrai ninja!

Consejos útiles

- Ryu puede llevar solamente un tipo de arma de cada vez, por ello no se olvide de escoger la que le gusta más, y no cada una que pueda encontrar. También recuerde que algunas armas gastan más puntos de combates que otras.
- Los rápidos reflejos de Ryu pueden salvarlo de diferentes trampas tales como las púas, haciéndolo saltar fuera antes de hundirse. ¡Pero usted tiene que ser rápido para ello!
- Cuando lucha contra los jefes, deberá recordar que el uso de armas de largo alcance tales como las bolas de fuego, salvarán a Ryu de algunos golpes demoledores.
- El recoger rollos aumenta la velocidad de Ryu, por ello no pierda ninguna oportunidad.
- Intente llegar a la maestría en las diferentes técnicas, especialmente la de Kabekeri, tan pronto como pueda, ya que usted necesitará de todas sus habilidades para derrotar a los oponentes. ¡Reflejos rápidos como relámpago y puntería mortal son las características de un verdadero ninja!

Suggerimenti Utili

- Ryu può portare con sé solo un'arma alla volta, cercate quindi di munirvi dell'arma che più vi piace e non raccogliete tutto quello che trovate. Ricordate inoltre che alcune armi hanno bisogno di più punti di combattimento di altre.
- I riflessi veloci di Ryu possono salvarlo da diversi tipi di trappole come aculei saltando indietro prima che egli si conficchi. Ma siate veloci!
- Quando combattete contro i boss, dovete ricordare che usare armi a lunga distanza come palle di fuoco, salverà Ryu da dei fastidiosi problemi.
- Collezionando rotoli, aumentate la velocità di Ryu, non perdetene uno.
- Cercate di specializzarvi nelle diverse tecniche, soprattutto nel kabekeri, il più presto possibile, poiché avrete bisogno di tutte le vostre abilità per sconfiggere i vostri nemici. I tratti di un vero ninja sono dei riflessi veloci come un lampo e un'accuratezza raffinata!

Tipps på Vägen

- Ryu kan bara bära ett slags vapen åt gången, så kom ihåg att bara plocka upp de vapen du tycker bäst om. Plocka inte upp alla vapen du hittar. Kom också ihåg att vissa vapen kräver fler stridspoäng än andra.
- Ryus snabba reaktionsförmåga kan rädda honom ur många fallor. När han t. ex. hamnar på spikar, kan han snabbt hoppa tillbaka innan han sjunker ned. Men han måste vara kvick på fötterna!
- Vapen med lång räckvidd, som t. ex. eldklot, kan klara Ryu från hårda närmkamper. Kom ihåg det när du möter storskurkarna på varje nivå!
- Ryus snabbhet ökar med varje skriftrulle han kommer över, så missa inga chanser.
- Försök att bemästra de olika specialtricken, speciellt kabekeri-hoppet, så snabbt som möjligt. Du kommer att behöva all din skicklighet för att besegra fienden. Blixtsnabb reaktionsförmåga och dödlig precision utmärker en sann ninja!

Handige Tips

- Ryu kan maar één soort wapen tegelijk dragen, dus zorg dat je het wapen opraapt dat jou het best bevalt en niet zomaar elk wapen dat je tegenkomt. Vergeet bovendien niet dat sommige wapens meer gevechtspunten kosten dan andere.
- Ryu's snelle reacties kunnen hem uit heel wat valstrikken redden, zoals bij de speren, door achteruit te springen voordat hij geraakt wordt. Maar zorg dat je op tijd bent!
- Als je tegen de bazen vecht, moet je onthouden dat je met lange-afstandwapens, zoals Vuurballen, Ryu een aantal nare klappen kunt besparen.
- Als je Perkamentrollen verzamelt, neemt Ryu's snelheid toe, dus laat geen kans voorbijgaan.
- Probeer de verschillende technieken, vooral de Kabekeri, zo snel mogelijk goed onder de knie te krijgen. Want je zult al je vaardigheden nodig hebben om je tegenstanders te verslaan. Flitsend-snelle reacties en dodelijke trefzekerheid zijn de eigenschappen van een echte Ninja!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei längerem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan het directe zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

④



⑤



⑥



⑦



SEGA

Printed in Japan